ロードス島戦記

VICL-51

ロードス島戦記
Record of Lodoss War

1 プロローグ 4:46

2 風のファンタジア 3:35

3 Adèsso e Fortuna　〜炎と永遠〜 3:30
〈インスト・バージョン〉

4 ディードリットのテーマ　〜風の妖精〜 1:34

5 パーンのテーマ　〜熱き友情〜 2:09

6 回想 2:03

7 暗黒皇帝ベルドのテーマ 2:26

8 魔女カーラのテーマ 1:32

9 死闘 2:07

10 炎のドラゴン 2:02

11 地下神殿 1:33

12 ウォートの館 1:34

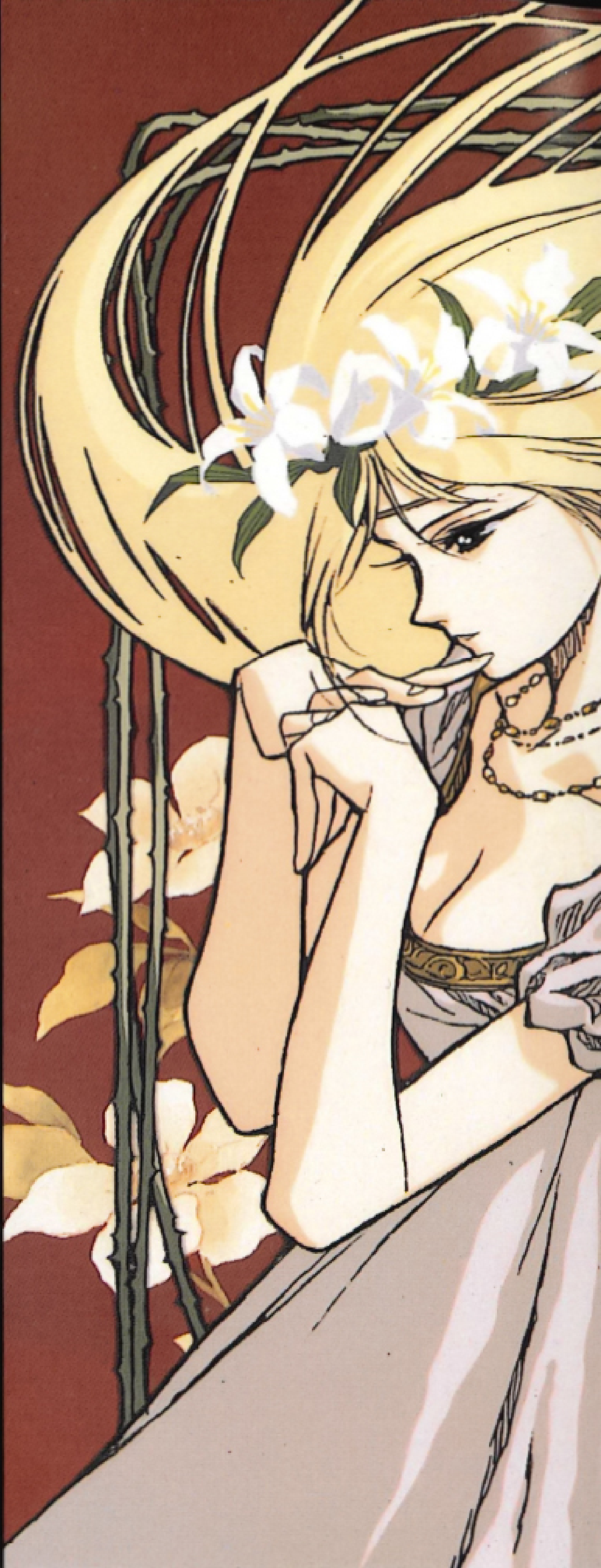
13 呪文 1:36

14 カーラの妖術 1:47

15 Adèsso e Fortuna　〜炎と永遠〜 4:07

16 風のファンタジア 3:33
〈インスト・バージョン〉

1，4〜14 作・編曲：萩田光男　演奏：風のオーケストラ
2 作詩・作曲：伊藤　薫　編曲：萩田光男　歌：sherry
3 作曲：新居昭乃　編曲：萩田光男　演奏：風のオーケストラ
15 作詩・作曲：新居昭乃　編曲：萩田光男　歌：sherry
16 作曲：伊藤　薫　編曲：萩田光男　演奏：風のオーケストラ



STORY

ロードスという名の島があった。アレクラスト大陸の南に位置する大きな島で、大陸の住人の中にはロードスを呪われた島と呼ぶ者もいる。たしかにロードスには「帰らずの森」「風と炎の砂漠」「暗黒の島マーモ」と呪われたとしか思えない場所もいくつかあった。

30年程前、古くからの封印を破ってマーモの「最も深き迷宮」からいまわしい魔物が出現し、ロードス全土を恐怖のドン底に陥れたことがあった。しかし、それも住人である人間の英雄やエルフ、ドワーフ達の手によって再び封印され、ロードスは一時の平和を取り戻した。だが、その静けさを破って、暗黒の島マーモの皇帝ベルドが30年来の均衡を破って、進軍を開始したのだ。この陰謀の背後には、強大な魔力を持つ魔女カーラがいた。

アラニアの田舎から勇者を夢見て旅立った青年の剣士パーンと親友の神官エトは、魔法使いのスレイン、老練のドワーフのギム、ハイエルフの美少女ディードリット、泥棒のウッド・チャックを道づれに、このロードス島の新たな伝説となる冒険の旅を進んでいく。5つの秘宝を隠し持つ5匹のエンシェント・ドラゴンの秘宝をにぎる者は誰か、次から次へと現れるゴブリン、ガーゴイルのモンスターたち、暗黒皇帝ベルドとカーラの野望、ロードス全土の信頼を集めるヴァリス王国のファーン王、フレイム王国の若き傭兵王カシュー、魔法と妖精の神秘……壮大なファンタジーの冒険物語である。第一巻は主人公達パーンやディードリット達がドワーフのトンネルの中でドラゴンと遭遇するアクション編で、第2巻からパーンの旅立ちを描く本格ファンタジーのストーリーが開幕する!!

❖しまった…しまった！…ホッ

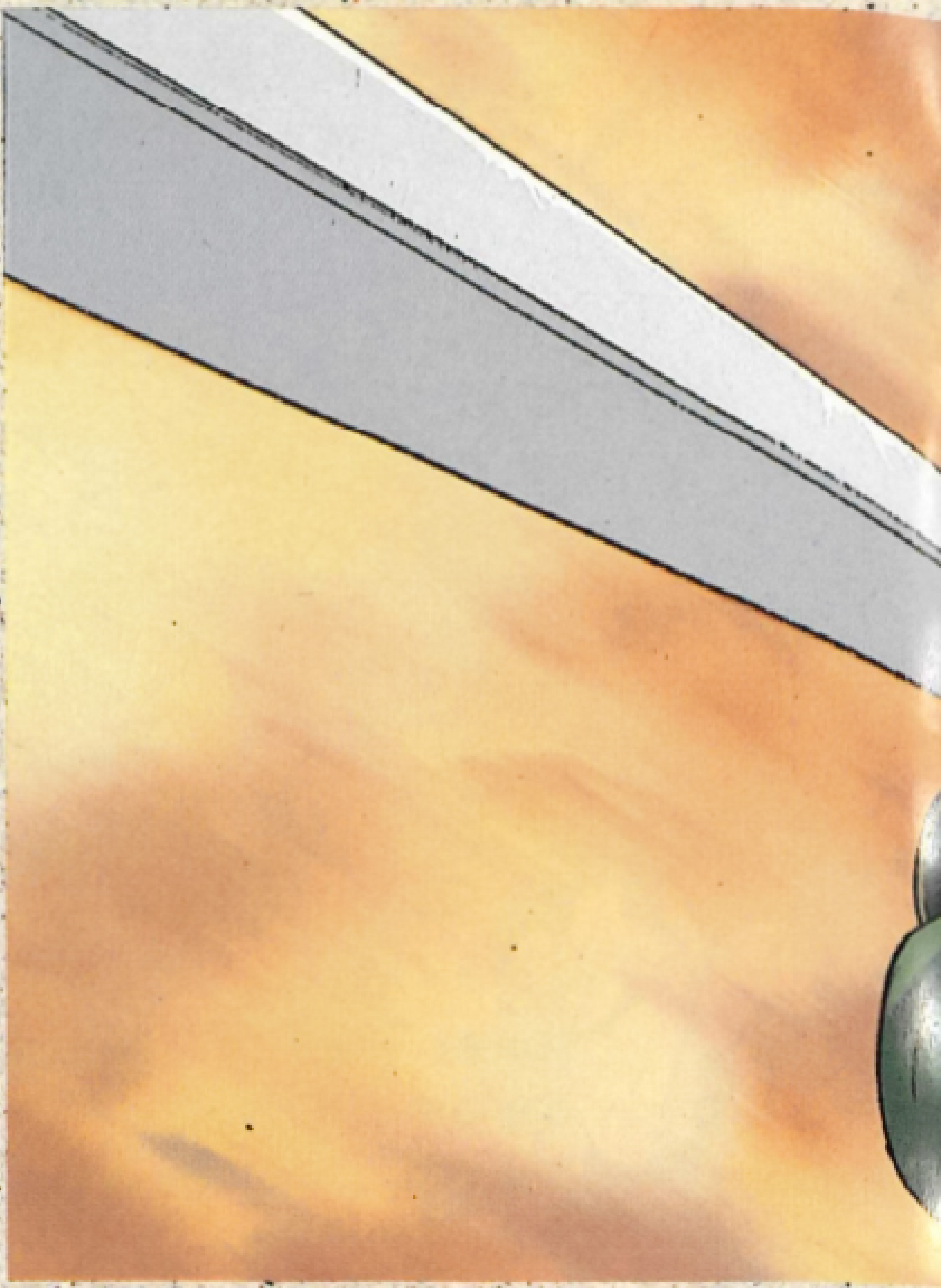
今まで、様々なスタッフと様々な仕事をしてきた。だから今回『ロードス島戦記』の話がきても、いつもと同じ様に取り組めばいいと、ＯＫしたら『しまった！』の連続。

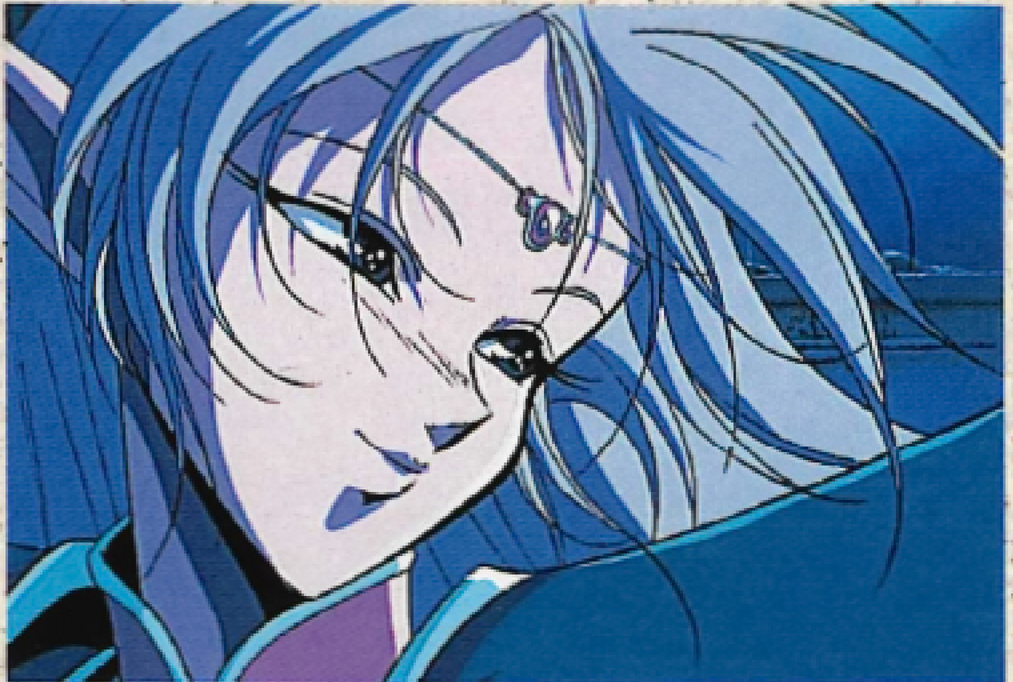
原作を読み始め、たくさんの会議に出て行くうちに、この『しまった！』には二乗・三乗が掛かり始めて行く…。

何しろキャラクター、設定、美術、彩色、諸々…どれをとっても何をとっても一筋縄で行くどころの騒ぎではない。おまけに共に長帳場を走ろうという、スタッフは業界の中から選りすぐって、集められた言わば傭兵集団である。制作会社の中心である『マッド・ハウス』の中に席を置いてあるにしても外人部隊の感、否め無し。とにかくこうなると、この精鋭達を束ねるには、気障な言い方だが『信頼』をベースに持ってくる様に努力せねばなるまい。そんな事を考えている間は『しまった』が少々鳴りを潜めていたが、ソイツがまたゾロ動きだしたのはＢＧＭが出来上がってきた頃。

なんと言うか…荘厳、壮麗、感嘆、ブラボー！を通り越してただ恐ろしい。見事なオーケストレーションに、はたしてこれにふさわしい映像が出来るんだろうか…しまった…しまった…しまった…！

そこへもっていってシリーズ構成が女性だという。いくらファンタジーとはいえ、戦記物に女性ライター!? **しまった！**





正直なところ、信頼出来るシナリオライター が実に少ないと思っていた為、これには頭を抱えた。ところが、実に何と言うか、彼女はその辺の悩みを見事に粉砕してくれた。更に驚くべき事に、打ち合わせを重ねるごとに原作者の水野良氏とも、その担当編集の吉田氏とも酒を酌み交わす仲となっていた。

ま…こうして『しまった！』と『ホッ…』を繰り返すうちに『もしかしたら何とかなるかもしれない…いや…こいつぁ結構いけるかもよ…』等と一話が仕上がった段階でやっと腹がくくれたところである。

最初の頃の『しまった』の二乗・三乗は取れかかっているにせよ、相変わらずスケジュールと丸山プロデューサーの角を掻い潜りながら危ない橋を渡っている心境に代わりはない。それでもこの長い様で短い、全13巻が仕上がるまでに『しまった！』が『やったぜ！』にかわるであろう予感がチラホラしてきている今日この頃…もうすぐ梅雨の頃…。

永丘昭典（総監督）

❖オリジナル・サウンドトラックに寄せて

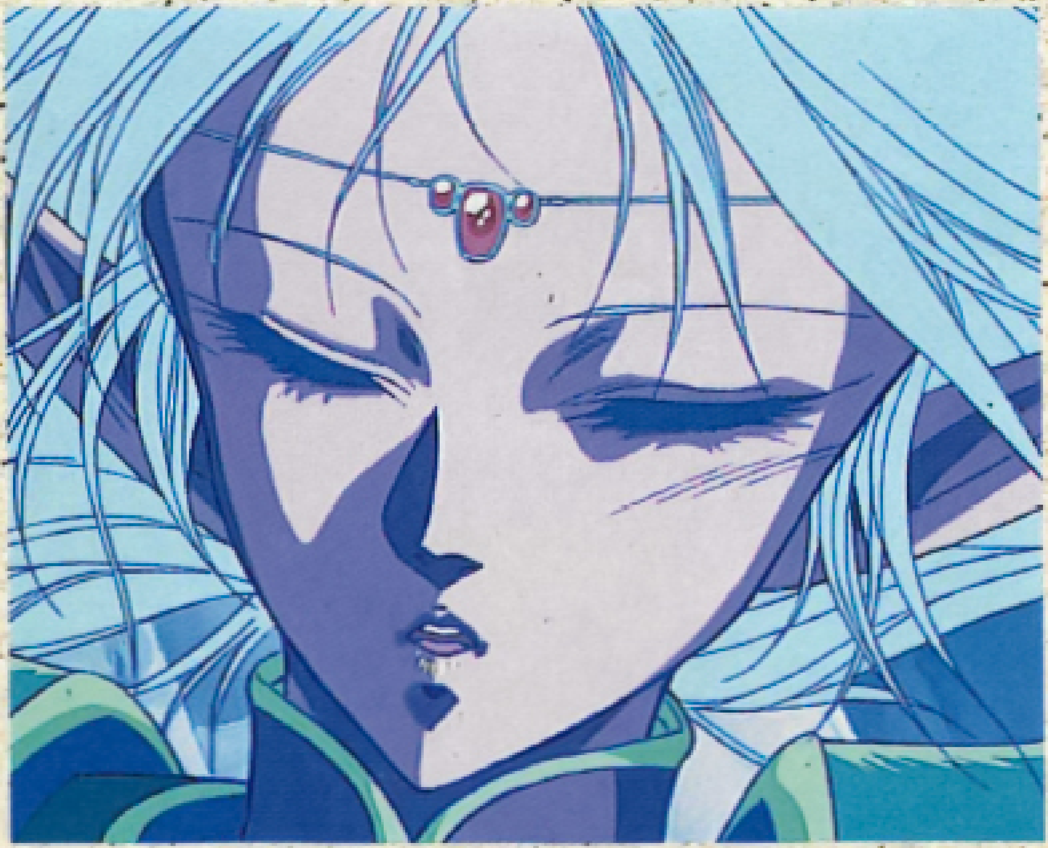
かつて、音楽は人間が神に思いを伝えるための手段だった。遙か昔の話である。

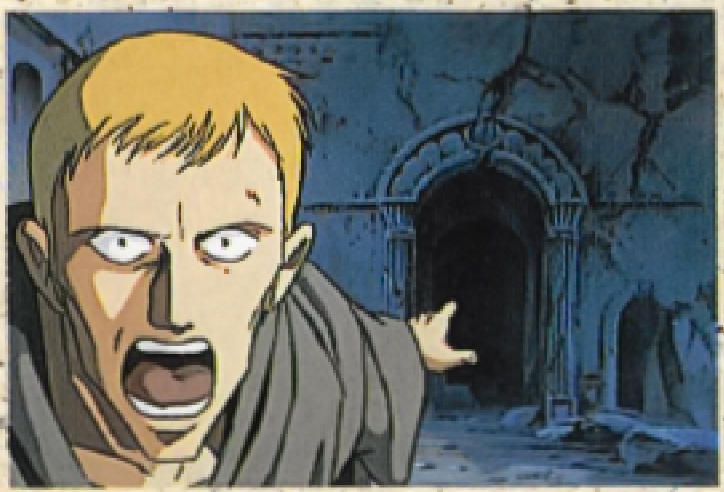
音楽は魔法に似ていると聞いたこともある。魔法かどうかはともかく、音楽には不思議な力が存在するのは万人が認めることだろう。でなければ、世界中でこれほど音楽が氾濫しているはずはない。

ロードス島をはじめとするファンタジーの世界には、吟遊詩人と呼ばれる人々がいる。楽器を奏でながら、英雄伝説や恋物語を歌うことをなりわいとしている人々である。ファンタジー作品には、どこかしら吟遊詩人の弾き語りを味わっているような雰囲気が漂っているように思う。もちろん、どんな音楽が似合うかは、その作品によって様々だ。

ロードス島の世界は、いわゆる本格的なファンタジーなのだから、中世ヨーロッパの社会を根底として持っていると思っていた。ところが、ある人から、「ロードス島には中近東の雰囲気がありますね」と、言われたことがある。そして、このサントラに集録されている主題歌を聞いて、どことなく中近東ふうのイメージが漂っているのに驚いた。おそらく偶然には違いない。しかし、思えば僕自身、小説の二巻を書くとき、舞台である砂漠の王国フレイムを、たしかに中近東のイメージをだぶらせながら書いた。

不思議なものである。それまで、僕はヨーロッパに行って古都巡りをしてみたいと思っ





ていた。それが、この曲を聞いていらい、無性に中近東に行ってみたいと思うようになった。自分が求めているものが、砂漠の熱い風や燃えるような日差しの中にあるような気がしてきたからだ。

今は旅行に行けるような暇がないので、その代わりに、いろんな国の写真集を買ってきて、眺めるようにしている。特に小説を執筆する前には、必ず読む。そこに紹介されている写真から、自分の中でイメージを膨らませ、異世界の情景を作りだすのである。また、民族音楽を聞くのもけっこう好きだ。今までに聞いたこともないような音楽は、確実に僕の想像力を刺激してくれるからである。

そして、このサントラが、聞いていただいた方にどんな印象を与えるか、僕はひそかに楽しみにしている。僕自身はといえば、良い音楽を作っていただいた関係者の方に、ただただ感謝するだけである。

水野　良（原作者）

8

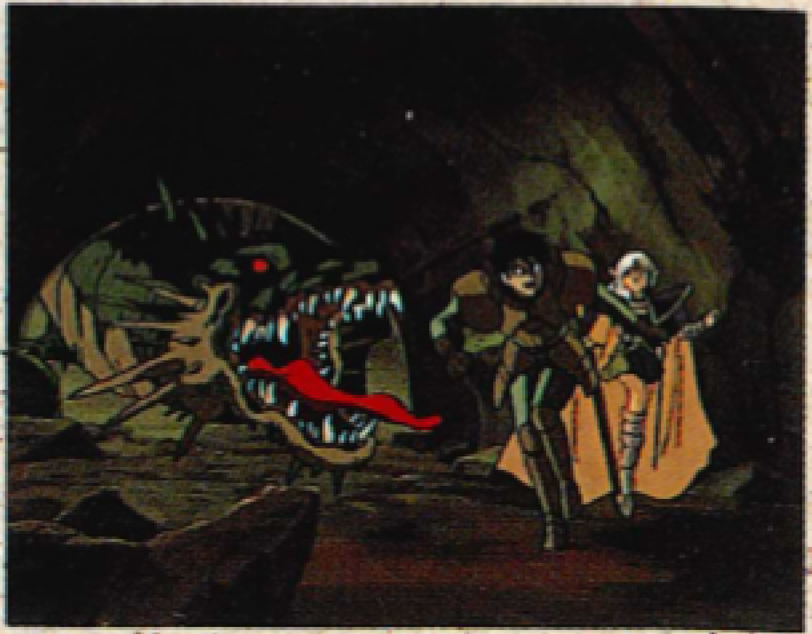
❖映像と音楽の至福の交感

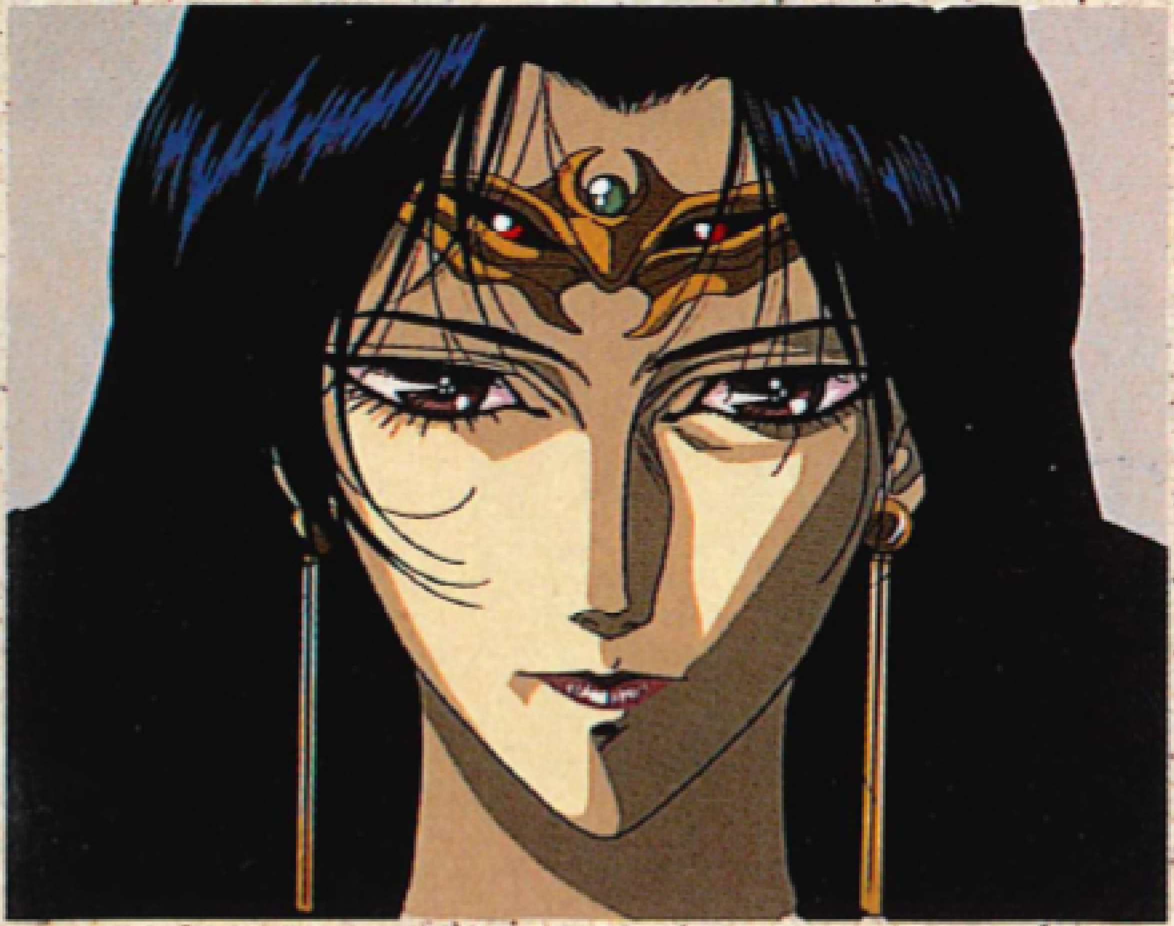
「ロードス島戦記」のアニメーション化の企画が煮つまってきた時、田宮武チーフ・プロデューサーと話しあったのは、この作品はおそらく音楽の力が物語の広がりを描く際に、決め手となるだろうということだった。

ファンタジーの世界は、私たちの心の奥底に眠る故郷のような懐しさと暖かさ、そして逆に私たちが何度も夢見て、いまだに見ることができない異郷のエキゾチックで、ファンタスチックで、不思議な世界であるはずだ。

原作のイラストを描く出渕裕氏をキャラクター原案とし、「ファイブスター物語」の結城信輝作画監督をキャラクター・デザインに、「アリオン」「ファイブスター物語」の金子英俊美術監督を美術監督に、そして映画「Dr. SLUMP」「タッチ３」の永丘昭典監督を総監督にし、ビジュアル面としてのファンタジーへ挑むスタッフは揃いながら、やはり映像だけでは、「ロードス島戦記」のファンタジー世界を手中にはできないと思えた。

「ファイブスター物語」の際、お世話になったビクター音楽産業の金子ディレクターに相談すると、編曲者として素晴らしい仕事をポピュラー音楽で続ける作曲家・萩田光男氏の推薦を受けた。角川アニメ映画「少年ケニア」で氏の仕事ぶりを知っていた田宮武プロデューサーは、"彼なら安心してまかせられる"と作曲を依頼、ビクター・スタジオで60人以上のフル・オーケストラで演奏された録音の日





の喜びを忘れることはできない。

若者の燃える血のたぎり、ヒロインの胸にながれる揺れる想い、暴虐の限りをつくす暗黒皇帝の軍団、大空の彼方から飛翔してくるドラゴンの驚異、大地の奥底から響く邪神の鼓動、天空にそびえたつ城砦、森にうごめくモンスター、神秘的な魔法の数々……まさに音楽の中に、その映像が、アクションが、イメージがもりこまれていたのである。

永丘昭典総監督は、ブリッジ風の短いショック的な音楽を避け、聞きごたえのある持続性のあるドラマティックな曲を演出プランとして提出、音楽はその演出に見事に応える作品となったと思う。

ファンタジーの世界と同時に、人間の暖かさがかよう手応えのあるドラマ世界をめざそうという狙いは、この音楽を得て、まさに百万の味方を得た想いである。

音楽に応えて、広がりのあるビジュアル映像が、アニメーションの現場へフィードバックして、その映像がさらに音楽と新たなハーモニーを生んでいく。その映像と音楽の至福の交感をめざして、アニメ製作の現場は、今走り続けている。

池田憲章（角川書店・プロデューサー）

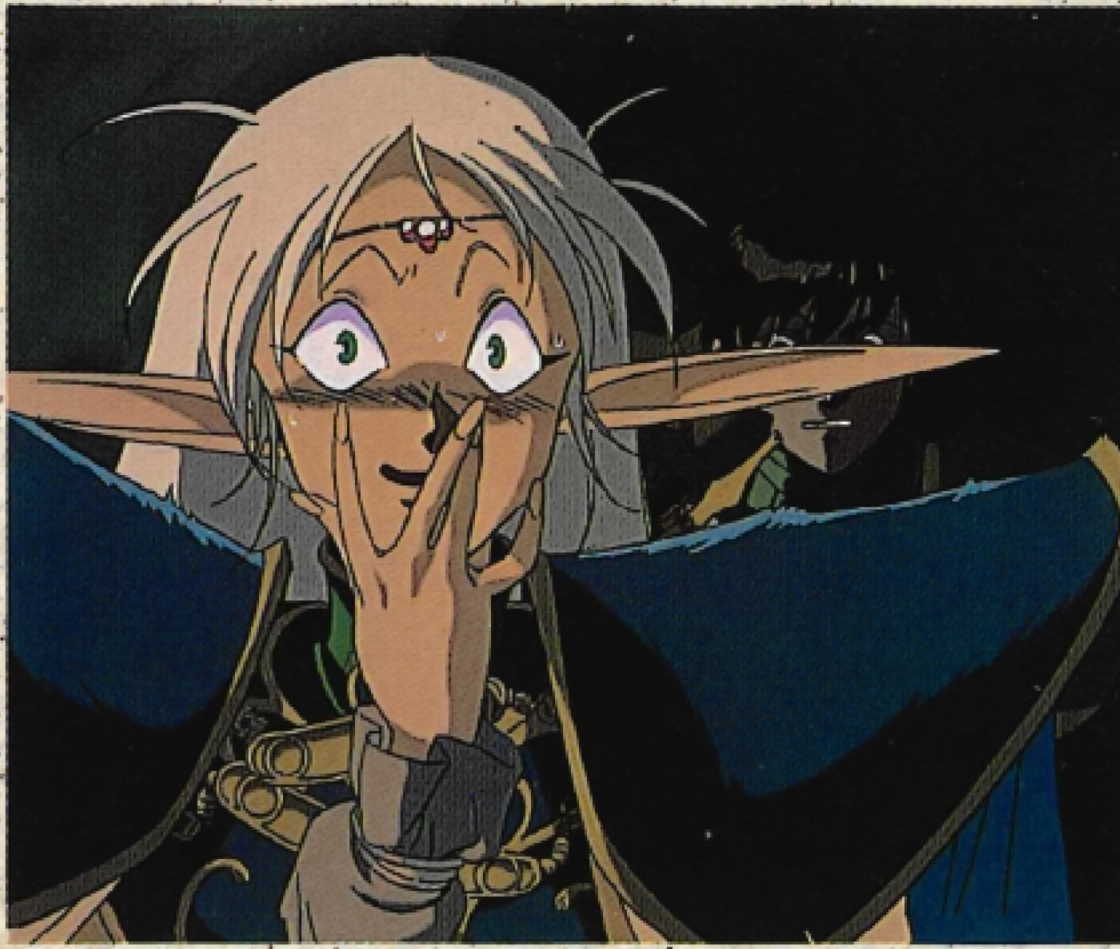
❖ヨーロッパ的な、ハイ・ファンタジーに

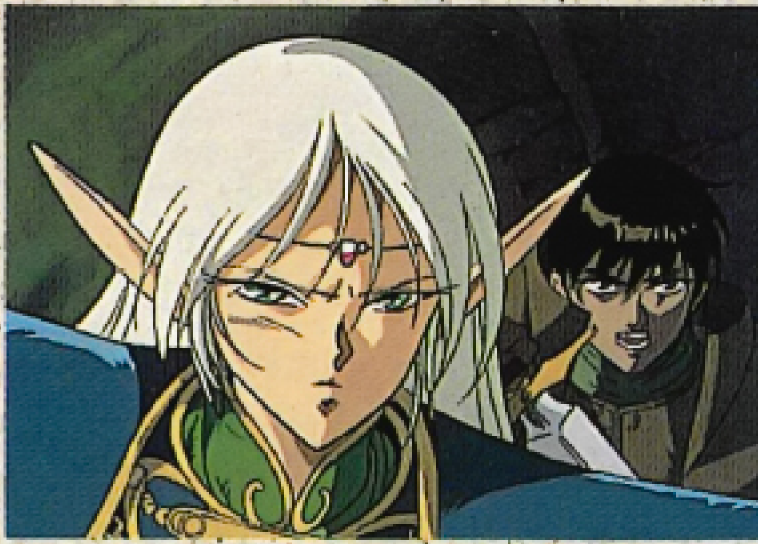
「ロードス島戦記」のイラストを引き受ける時、イメージ的にはファンタジー、ＲＰＧですが、このジャンルのキャラクターは衣装とかこだわっていない絵が多いなと思ってたんです。鎧とか、漫画的でどうやってつながっているのか、鎧として機能しているのか、現代のタイツになにかつけたみたいに、よく判らない絵が多かったんです。それには、したくないと注意するようにしました。

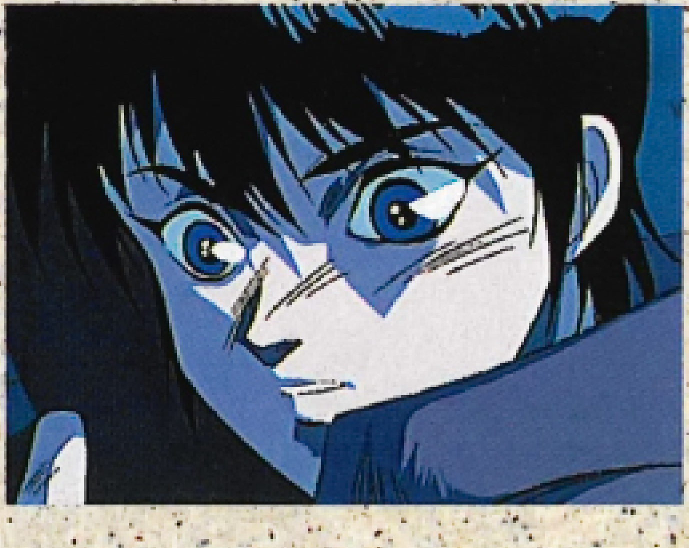
実際にある衣装そのままではつまらないので、トールキンみたいにビジュアル的なイメージを上げて考えてみたんです。ただイラストとしては、重く描きこむより、ポイントを押さえて線を省略した方法をとってます。それが、アニメ化にもよかったみたいです。

僕は「ロードス島戦記」を、アクの強いアメリカナイズしたヒロイック・ファンタジーとは思ってなくて、ヨーロッパ的な、ハイ・ファンタジーのジュブナイル版だと思っています。色味も原色のギラギラした世界ではなく、中間色の、きれいな色味で、ブライアン・フラウドやアラン・ディーンの描く世界というイメージなんです。フラウドとディーンは、影響されてると思います。品のあるファンタジーの世界を狙いたかった作品です。

物語はＲＰＧなので、主人公達も剣士、ドワーフ、エルフ、魔術師、神官、盗賊とチームで決まって出てくるので、その中でどう一人一人の特色を出していくか。結局、原作で





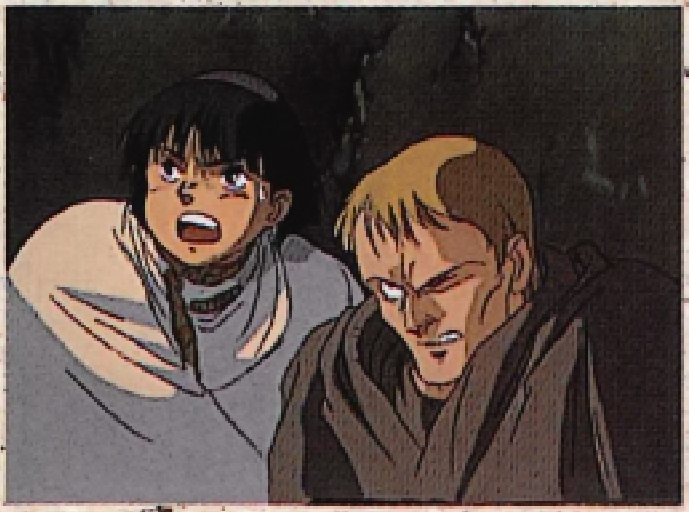


は三組の主人公を作りましたけど、いろいろなアプローチで各チームの特徴を出していくつもりです。イラストでしたから、キャラクター作りは気楽にやっていて、自分のキャラ世界を広げるつもりでやりました。自分の描く漫画や作品では、ここまでバラエティーなタイプのキャラクターは作らなかったと思います。「ロードス島戦記」の仕事をやる中で、キャラクターの巾も広がった感じですね。

僕は筋肉質のキャラクターが描けないんですけど、アニメのキャラクター・デザインの結城信輝さんが筋肉をもりこんだキャラクターが得意なので、ベルドやアシュラムは見事な力感があるキャラクターになりました。

音楽は、クラシックを思いうかべる人が多いみたいですけど、バロック以前の古典曲というか、静かで広がりのあるイメージが出るといいですね。重厚なオーケストラの音楽もいいんですけど、宮廷の雰囲気というか、森の中の妖精とか、静かで深いイメージを音楽でいかに出せるかがキー・ワードだと思います。「ロードス島戦記」は、一見派手さが似合う世界のように思えるんですが、実はそういう派手さとは別の、地味だけど、奥行きのある、多彩な色味を持つ世界だと思うんです。この重厚な音楽と映像がどう結びついていくか、これからが楽しみです。

出渕　裕（キャラクター原案）



Adèsso e Fortuna～炎と永遠

作詩・作曲：新居昭乃　編曲：萩田光男　歌：sherry

月あかり
風の羽音に降りる
蒼い水の上の夜
いつまでも冷めやらぬ指先で
想いをつづる

Io sono prigionièra
私を背中から抱きしめて
囁く貴方の国の言葉は
すこしだけ切ないロマンティーク
貴方のとりこ

＊Io sono prigionièra
今夜貴方は
私を優しく包んでくれた
けれど朝の陽に照らしても
黒い瞳は私に
そのまま　きらめくの

もう一度　私を深い夜に
連れ戻して片言のアモール
すこしだけあやしげな絆が
私を溶かす

（＊refrain）

風のファンタジア

作詩・作曲：伊藤 薫　編曲：萩田光男　歌：sherry

不思議をください
FANTASIAに詰めて
もう迷わないわ
あなたと愛のために

風の妖精　羽根を広げて
時間の谷間を　光の早さで走れ

愛し合うDestiny　終わりの来ない夜のよう
永遠と決めた　あなただから
さあ　眠りなさいこの胸で……

心を開けば
FANTASIAが見える
瞳を閉じれば
二人の夢が叶う

風のベールを　ほどいて解いて
ふたつの月が　天窓に浮かび上がる

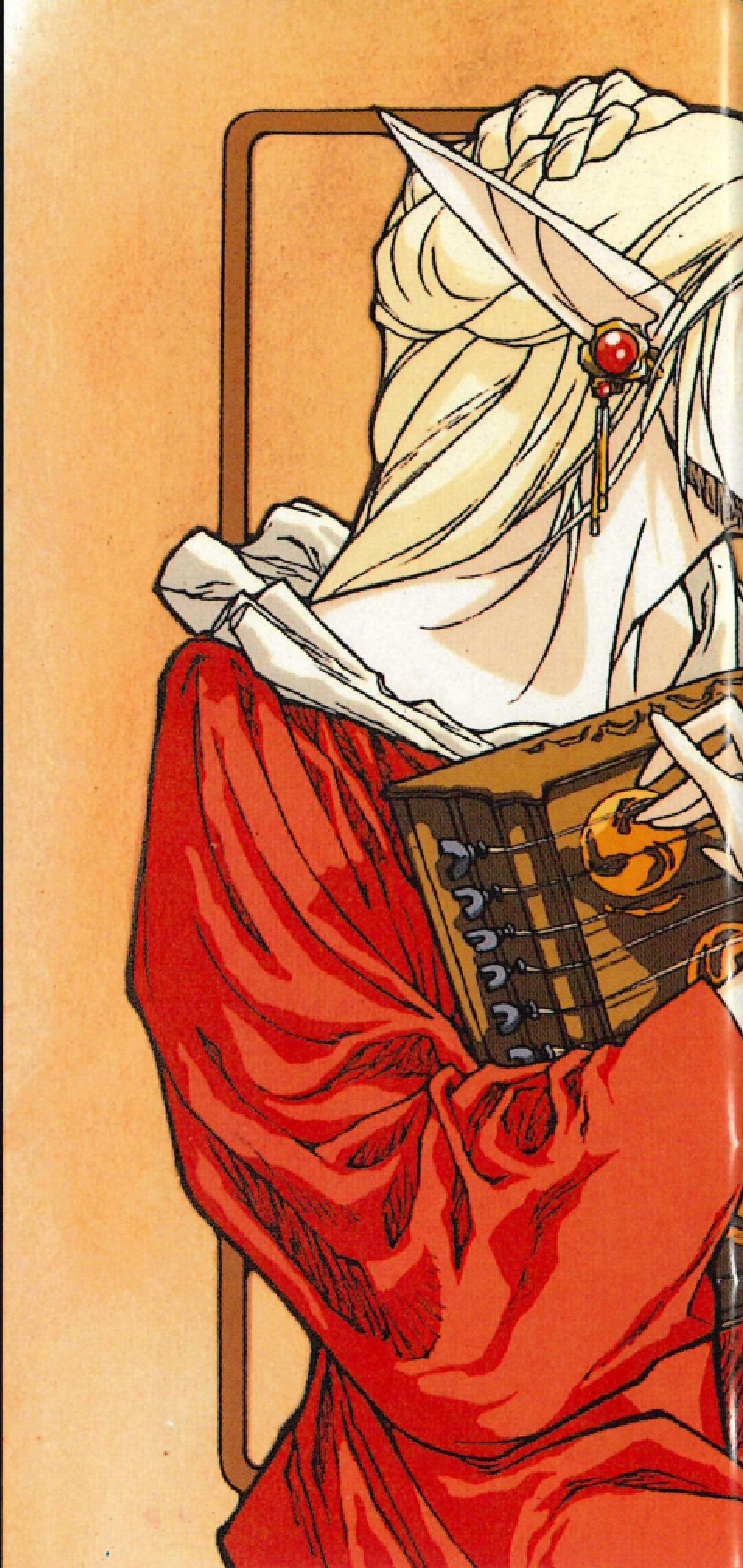
ゆうべ見た星は　幾億年の彼方から
歴史さえ超えて　届いたのね

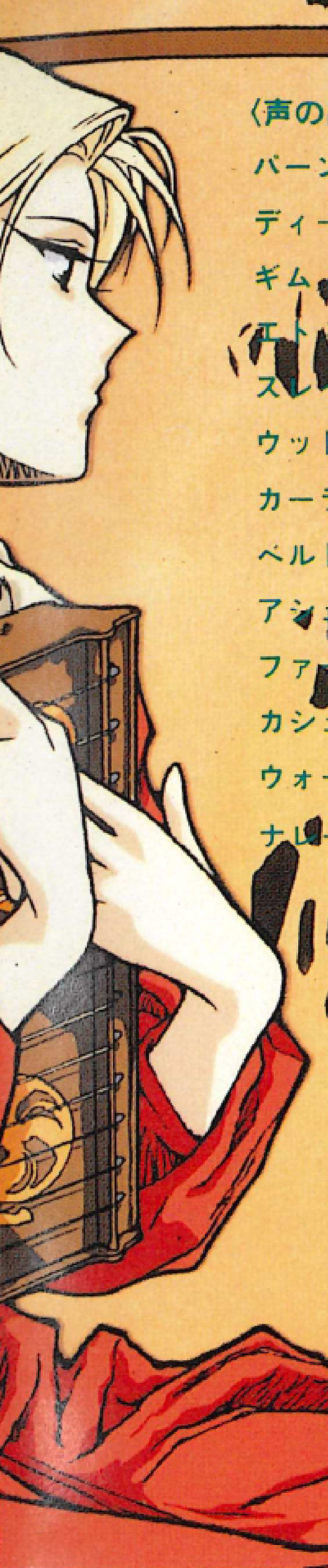
愛し合うDestiny　終わりの来ない夜のよう
永遠と決めた　あなただから
さあ　眠りなさいこの胸で……

PROFILE

萩田光男（作曲・編曲）

1946年6月16日生まれ。1973年に高木麻早「ひとりぼっちの部屋」の編曲でデビュー。1975年には、布施明「シクラメンのかほり」で第17回日本レコード大賞　編曲賞受賞、岩崎宏美「二重唱（デュエット）」でFNS歌謡祭音楽大賞の上期最優秀編曲賞受賞、そして1976年には梓みちよ「メランコリー」で第18回日本レコード大賞の編曲賞を2年連続で受賞する。その後は山口百恵の「イミテーションゴールド」「秋桜（コスモス）」「横須賀ストーリー」「プレイバックPart 2」「乙女座宮」などの一連のヒット作、また久保田早紀「異邦人」、あみん「待つわ」、原田知世「天国にいちばん近い島」、安田成美「風の谷のナウシカ」、小林明子「恋におちて」、南野陽子「楽園のDoor」…などなど、数多くの編曲を手がける。最近は稲垣潤一、麗美、岡村孝子などの編曲を手がけ、〝心の音楽〟を根幹に据えて、常に現在を意識した活動で数多くの楽曲をヒット作品に導いている。





〈声の出演〉

バーン／草尾 毅
ディードリット／冬馬由美
ギム／坂口芳貞
エト／山口勝平
スレイン／田中秀幸
ウッドチャック／若本規夫
カーラ／榊原良子
ベルド王／石田太郎
アシュラム／神谷 明
ファーン王／阪 脩
カシュー王／池田秀一
ウォート／大木民夫
ナレーション／永井一郎

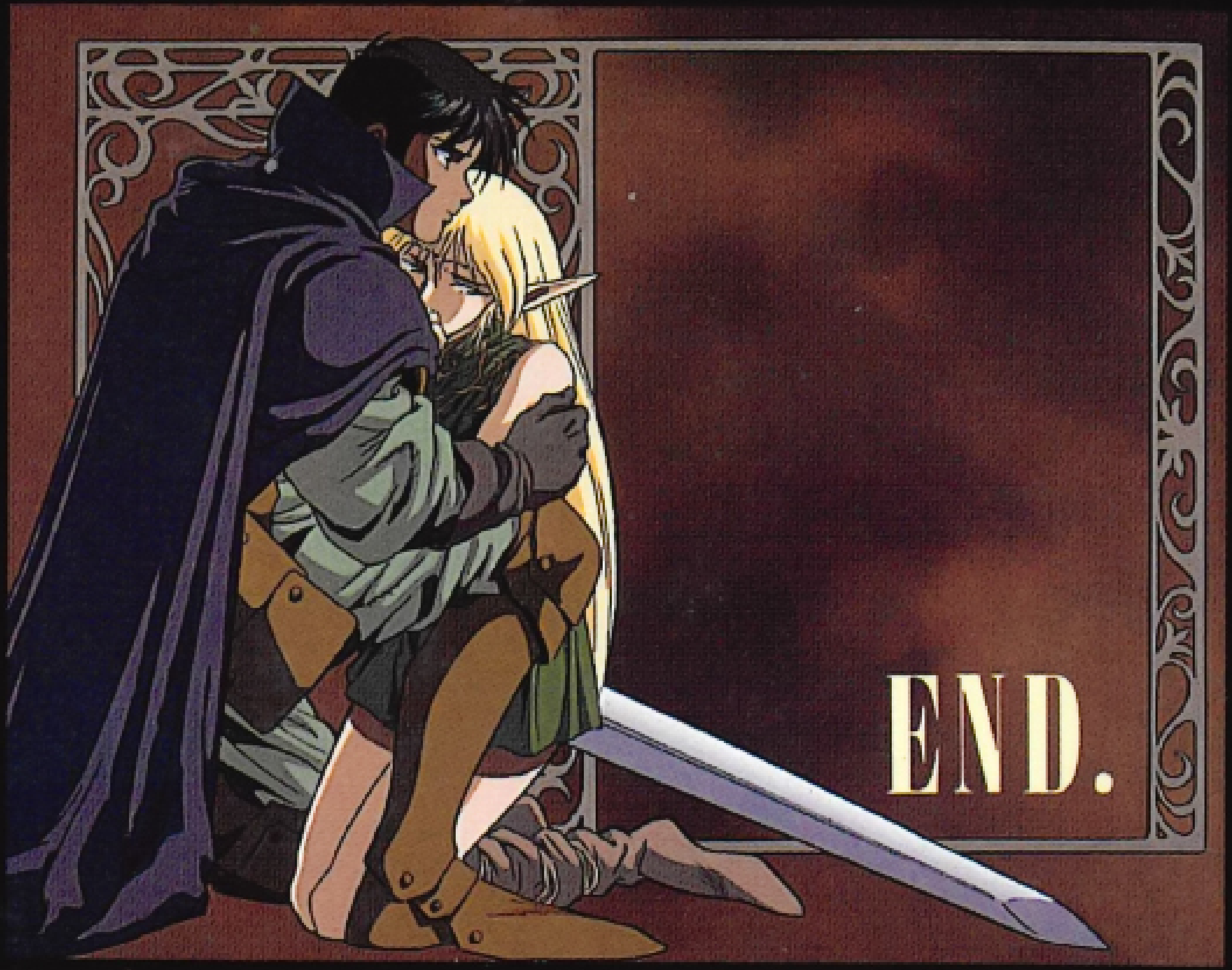
〈スタッフ〉

製作総指揮／角川歴彦
原作／安田均・水野良（角川文庫刊）
企画／田宮武
脚本・シリーズ構成／渡辺麻実
総監督／永丘昭典
キャラクター原案／出渕裕
キャラクター・デザイン、総作画監督／結城信輝
美術監督／金子英俊
撮影監督／石川欣一
録音監督／本田保則
音楽／萩田光男
プロデューサー／池田憲章　丸山正雄
コーディネーター／高梨由美子（office eye）
製作協力／マッドハウス
製作／角川書店　角川メディア・オフィス
　　　丸紅　東京放送

〈音楽スタッフ〉

ディレクター／金子秀昭
エンジニア／吉田俊之
録音スタジオ／ビクタースタジオ、ビクター山中湖スタジオ
　　　　　　ヤマハAVスタジオ
録音日／'90．3．21～5．12
音楽プロデューサー／金子秀昭

VICL-51



CDレーベル・イラストレーション：結城信輝

©グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送

発売元：ビクター音楽産業株式会社